

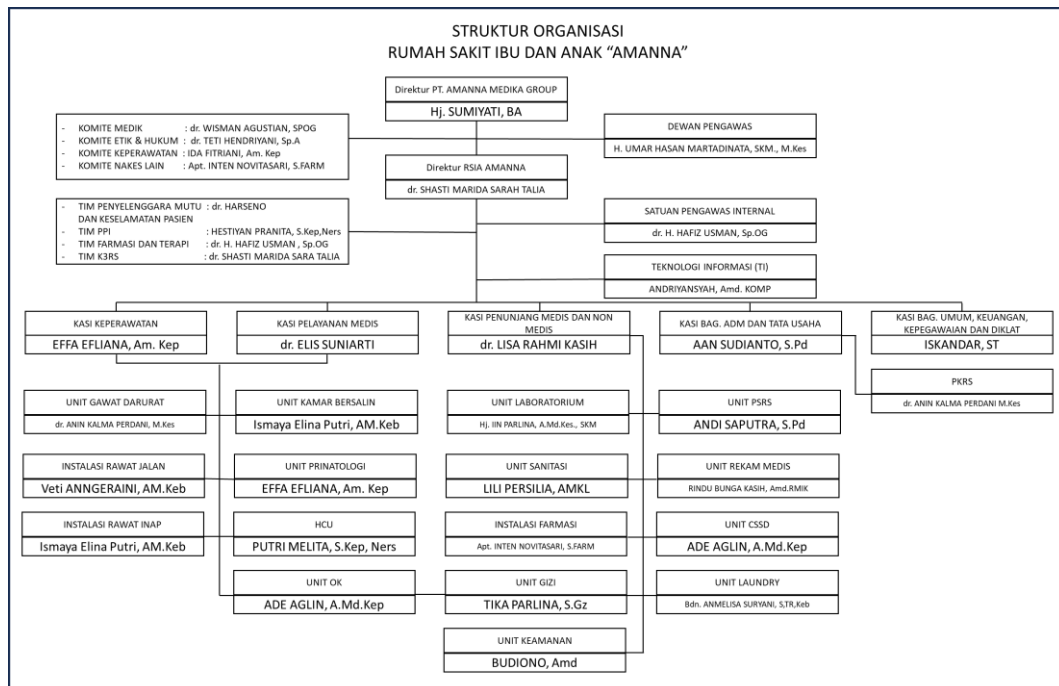
## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Gambaran RSIA AMANNA**

Rumah Sakit Ibu dan Anak (RSIA) Amanna Baturaja merupakan fasilitas kesehatan yang berfokus pada pelayanan medis khusus untuk ibu, anak, dan kebidanan. Terletak di Kota Baturaja, RSIA Amanna hadir dengan komitmen memberikan pelayanan yang ramah, aman, dan berkualitas bagi masyarakat, khususnya dalam mendukung kesehatan ibu hamil, persalinan, perawatan bayi, serta layanan anak-anak secara menyeluruh. Dengan tenaga medis profesional dan fasilitas yang memadai, rumah sakit ini menjadi pilihan utama masyarakat dalam mendapatkan layanan kesehatan ibu dan anak yang terpercaya.

Selain menyediakan layanan persalinan dan perawatan anak, RSIA Amanna juga dilengkapi dengan layanan poli spesialis, laboratorium, serta unit rawat inap yang nyaman dan bersih. Rumah sakit ini terus berupaya meningkatkan kualitas pelayanannya dengan mengedepankan pendekatan humanis dan teknologi medis terkini, demi memberikan pengalaman terbaik bagi pasien dan keluarga. Keberadaan RSIA Amanna turut berkontribusi dalam meningkatkan derajat kesehatan masyarakat di wilayah Baturaja dan sekitarnya. Berikut ini merupakan struktur organisasi yang ada di RSIA AMANNA :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi RSIA AMANNA Baturaja



Gambar 3.2 RSIA AMANNA Baturaja

### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, terhitung sejak bulan Februari hingga Juli 2025. Lokasi penelitian berada di RSIA AMANNA, yang beralamat di Jl. Dr. M. Hatta, Baturaja Lama, Kecamatan Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32125.

### **3.3 Bahan dan Alat**

Untuk *spesifikasi* bahan yang digunakan sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Laptop Ram 4 Gb Procesor Intel Core i5
  - b. Android Ram 4 Gb
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Sistem Operasi Windows 10
  - b. Adobe Flash Professional CS6

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengambilan data yang dilakukan dengan berbagai metode sebagai berikut :

#### **1. Pengamatan (*Observation*)**

Penelitian ini menggunakan observasi langsung pada pengguna aplikasi mobile Berbasis Android untuk promosi layanan RSIA Amanna menggunakan Adobe Flash CS6. Data dikumpulkan melalui uji coba aplikasi, wawancara, dan kuisisioner untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan promosi dan kepuasan pengguna.

#### **2. Wawancara (*Interview*)**

Wawancara dilakukan dengan manajer pemasaran RSIA Amanna untuk menggali informasi terkait efektivitas aplikasi mobile sebagai sarana promosi layanan kesehatan. Wawancara ini berfokus pada pemahaman mengenai tujuan promosi, fitur yang dibutuhkan, serta

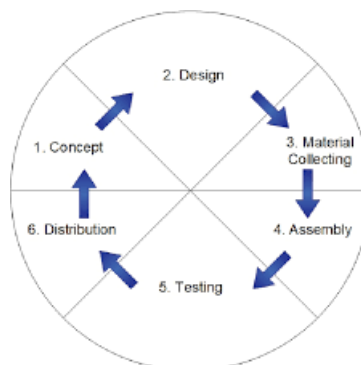
dampak aplikasi terhadap strategi pemasaran rumah sakit. Data yang diperoleh digunakan untuk menganalisis sejauh mana aplikasi dapat mendukung promosi layanan kesehatan.

### 3. **Kepustakaan (*Librarian*)**

Penelitian ini juga menggunakan metode studi kepustakaan dengan mencari sumber data dan informasi melalui referensi yang relevan, seperti jurnal, buku, dan penelitian terdahulu.

### 3.5 **Metode Pengembangan Sistem**

Model Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan sistem multimedia yang terdiri dari enam tahap utama, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Dalam penelitian berjudul "Media Promosi Interaktif Berbasis Android pada RSIA AMANNA Cabang Baturaja menggunakan Adobe Flash CS6", MDLC digunakan sebagai pendekatan sistematis untuk membangun aplikasi promosi digital yang menarik [22].



Gambar 3.3 Multimedia Development Life Cycle

(Sumber : Ambarwati & Darmawel, 2020)

Tahap konsep digunakan untuk menentukan tujuan utama sistem, yaitu menyediakan media promosi layanan RSIA Amanna dalam bentuk aplikasi Android yang Interaktif. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan merancang antarmuka pengguna, navigasi, dan alur tampilan menggunakan Adobe Flash CS6. Pada tahap pengumpulan material, berbagai elemen seperti gambar, teks layanan, dan elemen visual dikumpulkan dari RSIA Amanna. Semua bahan tersebut kemudian dirakit dalam tahap pembuatan, di mana elemen multimedia dipadukan dan diprogram menggunakan *ActionScript* agar aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat Android.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan tahap pengujian untuk memastikan seluruh fungsi berjalan lancar dan sesuai kebutuhan pengguna. Tahap akhir adalah distribusi, di mana aplikasi disebarakan kepada pihak RSIA Amanna untuk digunakan sebagai media promosi digital kepada masyarakat luas.

### **3.6 Metode Analisis**

#### **a. Analisis sistem yang diusulkan**

Dalam rancangan sistem yang diusulkan yaitu user membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan menu utama yang berisikan petunjuk, *profile*, galeri, jadwal dokter, fasilitas, kontak dan keluar. Jika user memilih *profile* maka diarahkan menuju ke profil yang berisikan tentang sejarah, visi dan misi, dan juga struktur organisasi. Jika user ingin kembali ke menu utama akan ada tombol untuk menuju kembali ke menu utama.

## **b. Analisis Karakteristik Pengguna**

Analisis karakteristik pengguna dilakukan untuk melihat sikap pengguna terhadap aplikasi. Secara umum analisis karakteristik pengguna dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan pemakai. Hal tersebut dilakukan agar dalam merancang media informasi yang dilakukan dapat membuat pengguna mudah untuk lebih mengetahui RSIA AMANNA tersebut.

### **3.7 Rancangan Desain**

#### **1. *Interface* Menu Splash Screen**

Rancang desain *Interface* menu pembuka pada program adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4 Rancangan Menu Splash Screen

Tampilan Splash Screen berisi logo RSIA Amanna Cabang Baturaja yang diletakkan di bagian depan sebagai identitas utama. Pada layar ini juga terdapat teks pembuka aplikasi yang berfungsi memberikan kalimat sambutan. Tidak ada tombol Interaktif pada Menu ini karena setelah beberapa saat, aplikasi akan otomatis berpindah ke Menu Utama.

## 2. *Interface* Menu Utama

Rancang desain *Interface* menu utama pada program adalah sebagai berikut :



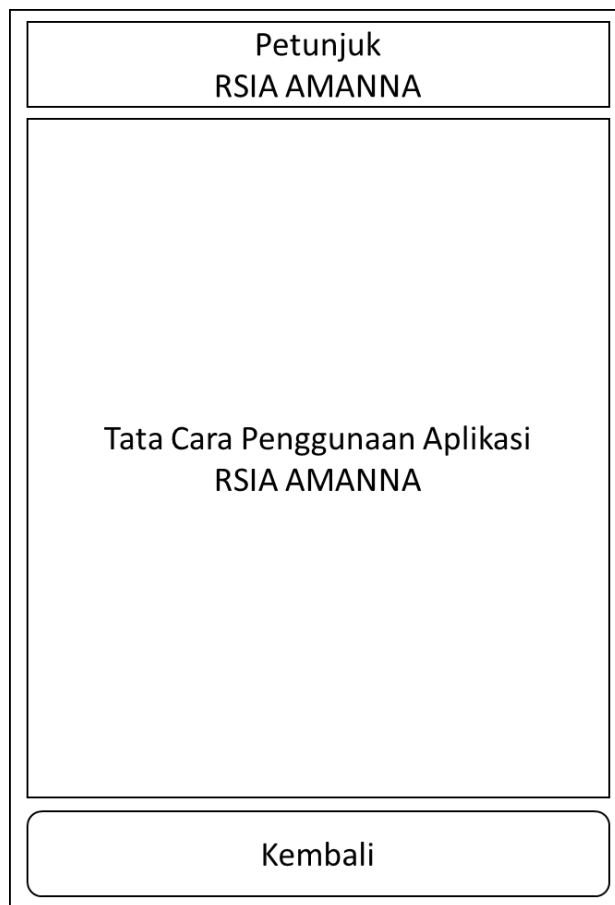
Gambar 3.5 Rancangan Menu Utama

Pada tampilan Menu Utama, bagian atas menggunakan header atau image view bertema perusahaan. Menu navigasi terdiri dari beberapa tombol

berbentuk image button yang berfungsi mengarahkan pengguna ke fitur seperti Profil, Galeri, Jadwal Dokter, Fasilitas, Kontak, dan Keluar. Selain itu, terdapat button petunjuk untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi.

### 3. *Interface* Menu Petunjuk

Rancang desain *Interface* menu petunjuk adalah sebagai berikut :

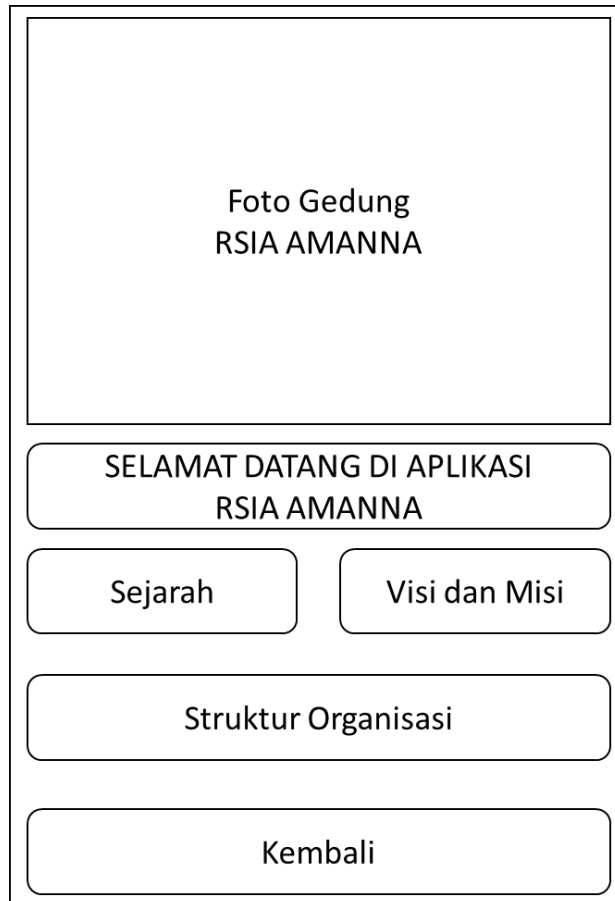


Gambar 3.6 Rancangan Menu Petunjuk

Interface Petunjuk menampilkan panduan singkat untuk membantu pengguna memahami cara menggunakan aplikasi. Pada Menu ini terdapat teks petunjuk tanpa tombol khusus kecuali tombol kembali ke Menu Utama, yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke tampilan Menu Utama setelah membaca instruksi.

#### 4. *Interface* Menu Profil

Rancang desain *Interface* menu Profil pada program adalah sebagai berikut :

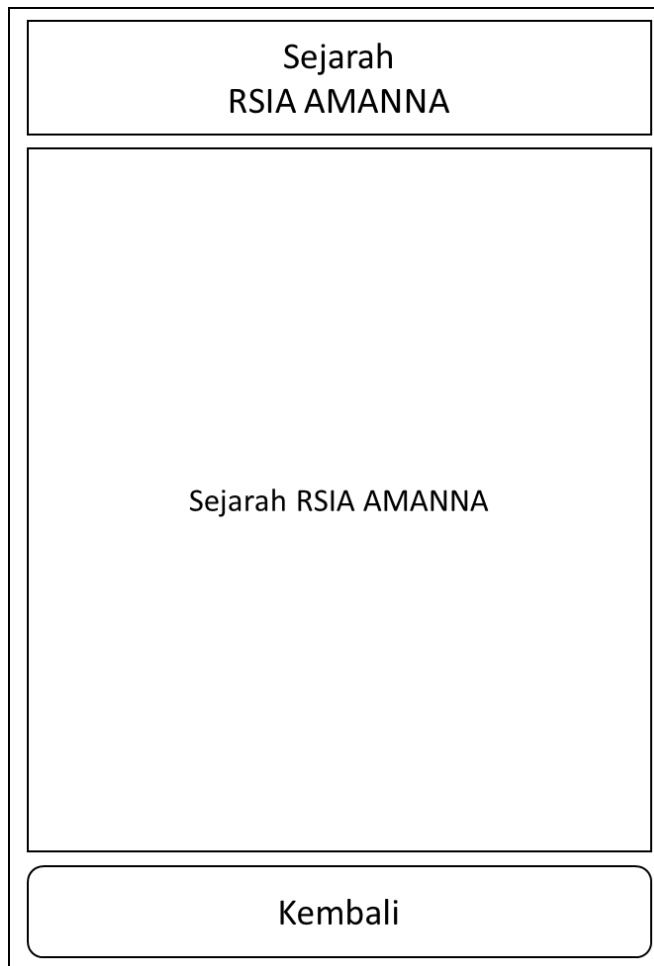


Gambar 3.7 Rancangan Menu Profil

Interface Profil berisi informasi tentang RSIA Amanna Cabang Baturaja, termasuk deskripsi singkat instansi. Pada tampilan ini tersedia satu tombol kembali yang berfungsi untuk membawa pengguna kembali ke Menu Utama setelah melihat informasi profil.

## 5. *Interface* Menu Sejarah

Rancang desain *Interface* menu sejarah pada program adalah sebagai berikut :



Gambar 3.8 Rancangan Menu Sejarah

Pada Menu Sejarah, ditampilkan informasi naratif tentang perjalanan RSIA Amanna sejak awal berdiri. Sama seperti pada Menu sebelumnya, terdapat satu tombol kembali yang fungsinya adalah mengarahkan pengguna kembali ke Menu Utama setelah membaca sejarah rumah sakit.

## 6. *Interface* Menu Visi dan Misi

Rancang desain *Interface* menu visi dan misi pada program adalah sebagai berikut :

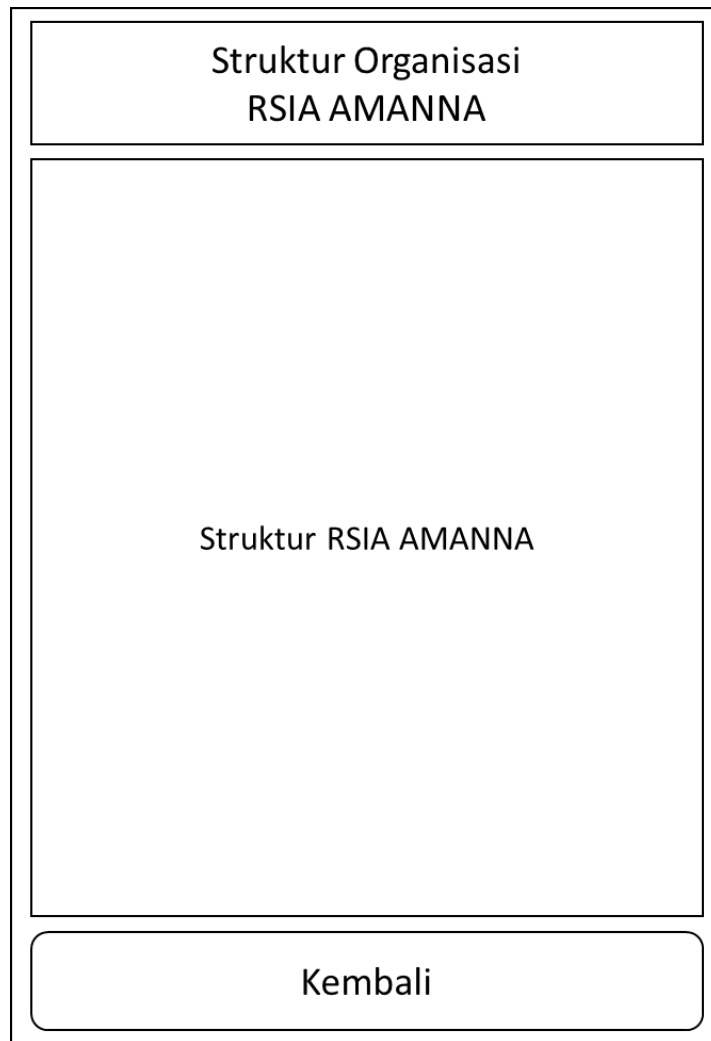


Gambar 3.9 Rancangan Menu Visi dan Misi

Tampilan Visi dan Misi memuat teks yang menjelaskan visi jangka panjang dan misi yang dijalankan RSIA Amanna. Di Menu ini juga terdapat tombol kembali ke Menu Utama yang digunakan untuk memudahkan navigasi pengguna setelah membaca bagian visi dan misi.

## 7. *Interface* Menu Struktur Organisasi

Rancang desain *Interface* menu struktur organisasi pada program adalah sebagai berikut :

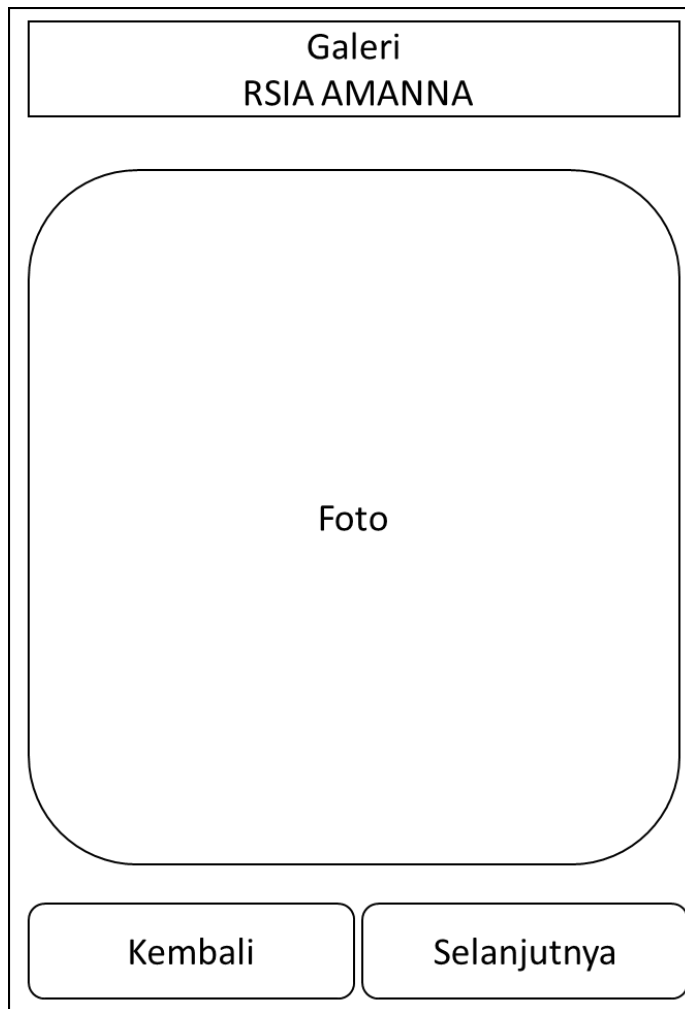


Gambar 3.10 Rancangan Menu Struktur

Pada Menu Struktur Organisasi, ditampilkan bagan organisasi RSIA Amanna Cabang Baturaja. Seperti menu sebelumnya, Menu ini dilengkapi dengan tombol kembali ke Menu Utama yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke Menu awal navigasi aplikasi.

## 8. *Interface* Menu Galeri

Rancang desain *Interface* menu galeri pada program adalah sebagai berikut :

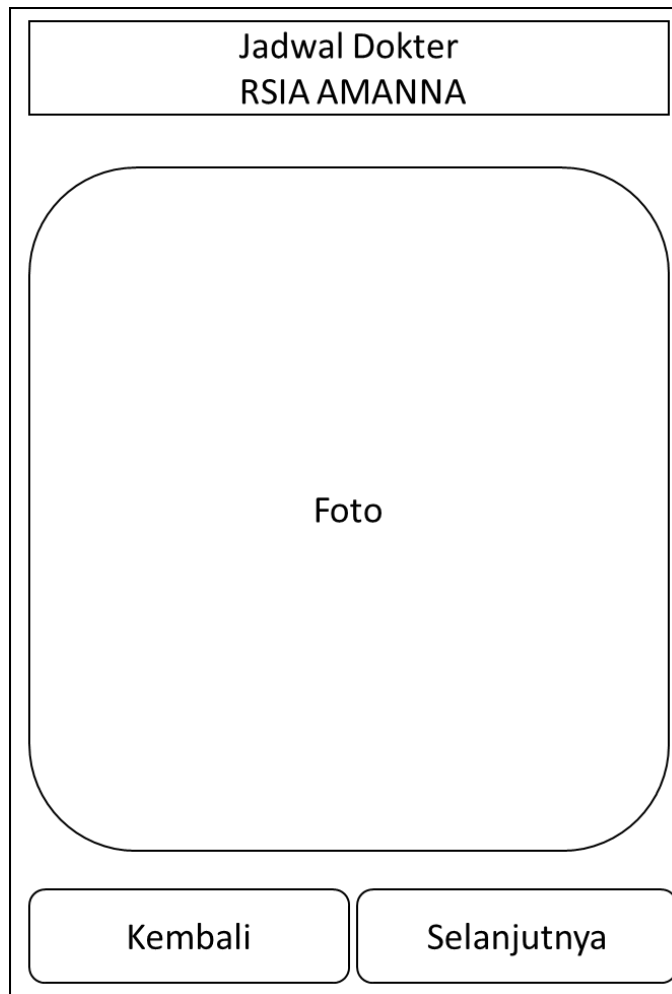


Gambar 3.11 Rancangan Menu Galeri

Interface Galeri menampilkan kumpulan gambar yang berkaitan dengan kegiatan, layanan RSIA Amanna. Menu navigasi pada galeri terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke Menu Menu Utama dan selanjutnya untuk melihat gambar lainnya.

## 9. *Interface* Menu Jadwal Dokter

Rancang desain *Interface* menu jadwal dokter pada program adalah sebagai berikut :

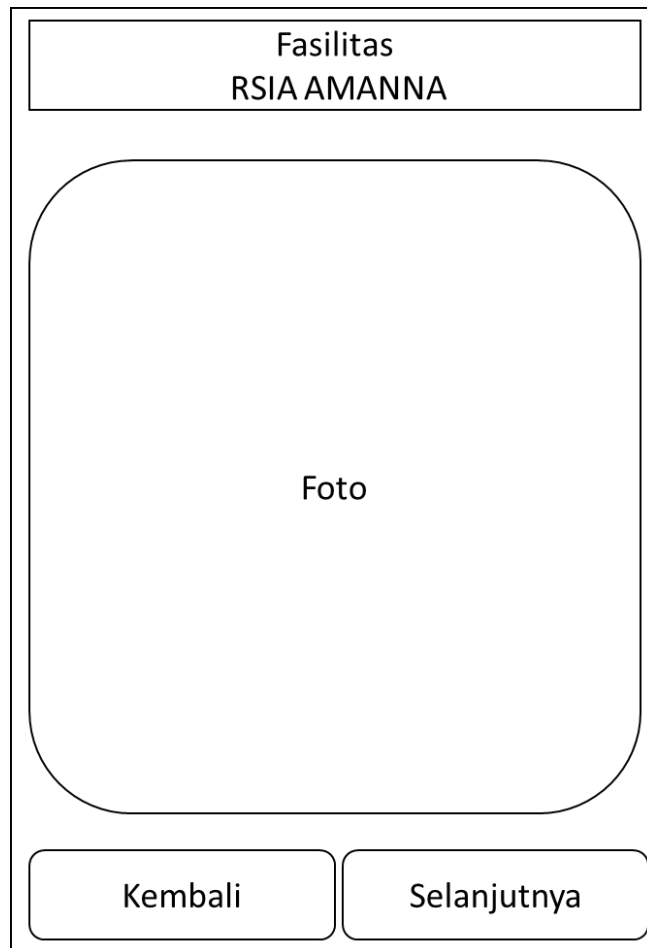


Gambar 3.12 Rancangan Menu Jadwal Dokter

Interface jadwal dokter menampilkan kumpulan gambar yang berkaitan dengan jadwal dokter di RSIA Amanna. Menu navigasi pada jadwal dokter terdapat tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke Menu Menu Utama dan selanjutnya untuk melihat jadwal lainnya.

## 10. *Interface* Menu Fasilitas

Rancang desain *Interface* menu fasilitas pada program adalah sebagai berikut :



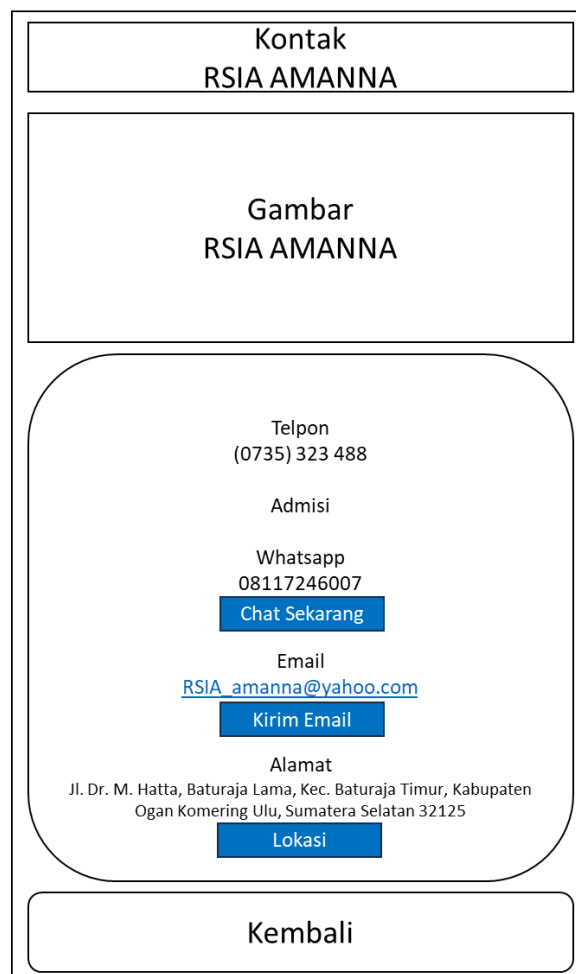
Gambar 3.13 Rancangan Menu Fasilitas

Interface Fasilitas menampilkan informasi visual mengenai fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi, termasuk layanan yang telah bekerja sama dengan berbagai pihak asuransi, kecuali BPJS. Pada Menu ini, terdapat ilustrasi karakter yang menunjuk ke arah ikon-ikon fasilitas, menciptakan kesan Interaktif dan informatif. Selain itu, terdapat tombol “Selanjutnya” yang mengarahkan pengguna untuk melihat alur pelayanan rawat jalan untuk

pasien umum, alur pelayanan rawat inap untuk pasien umum, serta alur pelayanan rawat inap untuk pasien asuransi. Satu-satunya tombol yang tersedia selain “Selanjutnya” adalah “Kembali ke Menu Utama,” yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna kembali ke tampilan utama setelah selesai melihat informasi fasilitas.

### 11. *Interface* Menu Kontak

Rancang desain *Interface* menu kontak pada program adalah sebagai berikut :



The image shows a wireframe for a contact menu. It is a vertical rectangle with a double-line border. At the top is a header box with the text 'Kontak RSIA AMANNA'. Below this is a large empty box labeled 'Gambar RSIA AMANNA'. The main content area is a rounded rectangle containing contact information: 'Telpon (0735) 323 488', 'Admisi', 'Whatsapp 08117246007' with a blue 'Chat Sekarang' button, 'Email [RSIA\\_amanna@yahoo.com](mailto:RSIA_amanna@yahoo.com)' with a blue 'Kirim Email' button, and 'Alamat Jl. Dr. M. Hatta, Baturaja Lama, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan 32125' with a blue 'Lokasi' button. At the bottom is a button labeled 'Kembali'.

Gambar 3.14 Rancangan Menu Kontak

Pada tampilan Kontak, ditampilkan informasi kontak resmi RSIA Amanna, seperti nomor telepon, nomor WhatsApp, email, dan Alamat RSIA Amanna. Pengguna dapat langsung menghubungi pihak rumah sakit melalui tombol “Chat Sekarang” untuk WhatsApp, “Kirim Email” untuk mengirim email dan “Lokasi” untuk membuka maps yang akan menampilkan Lokasi RSIA Amanna. Di Menu ini juga terdapat tombol “Kembali” yang berfungsi untuk membawa pengguna kembali ke tampilan awal setelah melihat informasi kontak. Tampilan ini dilengkapi dengan gambar bangunan RSIA AMANNA untuk memberikan kesan yang lebih personal dan mudah dikenali oleh pengguna.

### **3.8 Metode Pengujian**

Setelah mengembangkan media promosi RSIA Amanna Berbasis Android menggunakan Adobe Flash CS6, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap fungsi, tampilan, dan kualitas penggunaan aplikasi melalui penyebaran kuisioner kepada berbagai kelompok responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik langsung dari pengguna dan pakar, guna mengevaluasi sejauh mana aplikasi memenuhi kebutuhan informasi, kenyamanan visual, dan kemudahan navigasi.

Responden dalam User Acceptance Testing (UAT) terdiri dari beberapa kelompok yang meliputi Pakar Ahli Desain, Pakar Ahli Multimedia, Internal (Karyawan RSIA Amanna), Eksternal (Pasien/Pengunjung) dan Masyarakat Umum yang belum mengenal RSIA Amanna. Masing-masing kelompok memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan

aplikasi. Hasil dari pengisian kuisisioner ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kualitas dan efektivitas aplikasi dari berbagai sudut pandang. Berdasarkan masukan yang diperoleh, dilakukan penyempurnaan terhadap aspek visual maupun fungsional aplikasi agar lebih optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi media promosi digital yang informatif, menarik, dan mendukung peningkatan citra serta kualitas pelayanan RSIA Amanna di mata masyarakat.

Kuisisioner yang digunakan dalam pengujian ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala Likert yang memiliki lima pilihan penilaian: 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik. Setiap pertanyaan mengacu pada berbagai aspek aplikasi seperti desain visual, kenyamanan penggunaan, dan efektivitas aplikasi sebagai alat promosi. Hasil dari pengisian kuisisioner ini memberikan wawasan yang jelas mengenai kualitas aplikasi dari perspektif pengguna yang berbeda, memungkinkan dilakukan penyempurnaan yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja dan fungsi aplikasi secara keseluruhan. Dengan masukan yang diterima, diharapkan aplikasi ini dapat lebih memenuhi kebutuhan pengguna dan menjadi media promosi yang lebih efektif bagi RSIA Amanna.